

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang semakin pesat. Hal tersebut jelas memberikan pengaruh di berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Pentingnya peran pendidikan dalam kehidupan manusia perlu dikembangkan dan diimplementasikan dengan baik. dibutuhkan komponen-komponen yang mendukung perkembangan pendidikan. Menurut Husamah (2018:33) pendidikan berasal dari kata dasar “didik” yang mempunyai arti memelihara dan memberi latihan. Kedua hal tersebut memerlukan adanya ajaran, tuntunan, dan pimpinan tentang kecerdasan pikiran. Pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Kecepatan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut perubahan cara dan strategi guru dalam mengajar. Guru tidak mungkin menjadi satu-satunya sumber belajar yang mampu menuangkan segala ilmu pengetahuan dan informasi bagi anak didik. Oleh karena itu diperlukan adanya upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan bisa dilakukan melalui peningkatan kualitas pembelajaran, penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Fadhli (2010:244) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terciptanya proses belajar

pada diri peserta didik serta minat sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar, pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pengajaran, karena membantu peserta didik dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pengajaran. Era perkembangan ilmu pengetahuan teknologi (IPTEK) saat ini yang sekarang sudah sangat maju, profesionalisme guru dalam menyampaikan informasi (transfer knowledge) kepada peserta didik tidaklah cukup hanya dengan cara berbicara atau berceramah di depan kelas, sebaiknya guru mampu mengemas bentuk informasi itu kedalam bentuk yang lebih menarik agar minat belajar peserta didik dapat lebih ditingkatkan. Sejalan dengan hal tersebut, maka pendidikan yang sekarang ini haruslah mengarah pada pemanfaatan teknologi, salah satu perwujudannya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi atau pembelajaran berbantuan komputer.

Media pembelajaran yang kurang interaktif disertai penyampaian materi yang kurang menarik dapat membuat peserta didik merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran video dapat menjadi alternatif yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. Video adalah bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai dihadapan siswa

secara langsung. Menurut Pribadi (2017:137) video pembelajaran tergolong kedalam media audiovisual yang bisa menyampaikan pesan dan informasi dalam bentuk gambar dan suara yang disampaikan secara simultan. Video mampu memperlihatkan objek, tempat, dan peristiwa secara komprehensif melalui gambar.

Salah satu media pembelajaran yang populer saat ini yaitu video karena memiliki kemampuan menampilkan gambar dan suara dengan kejelasan yang tinggi. Menurut Santosa (2017:322) video adalah gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara, dan dapat ditayangkan menggunakan medium video. Media video dapat memberikan gambaran mengenai hal yang perlu dideskripsikan siswa karena media video dapat memberikan gambaran yang abstrak menjadi lebih jelas. Oleh karena itu diberikan sebuah gambaran apa saja kegiatannya dengan penggambaran media film, sehingga siswa tidak berpikir abstrak atau gambar semata.

Menurut Syafitri (2019:28) salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran biologi adalah video pembelajaran. Video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman, karena siswa dengan melihat gambar dan mendengar suara tentang penjelasan dari peristiwa yang tidak dapat dilihat di waktu jam pelajaran, tetapi dengan video semua hal ini akan teratasi.

Masalah yang begitu banyak dialami oleh siswa adalah rendahnya minat belajar, hal ini disebabkan pembelajaran yang terlalu monoton, dan guru yang kurang bisa memanfaatkan media dengan baik. solusi dari masalah ini adalah membuat media pembelajaran video menggunakan *Wondershare filmora*. Menurut Rusiyah (2020:72) *Wondershare filmora* merupakan sebuah aplikasi

untuk membuat dan mengedit video baik berupa kumpulan gambar, maupun gabungan dari beberapa video menjadi sebuah video baru yang berkualitas, *Wondershare filmora* juga digunakan untuk editing video dengan menggunakan effect, transition, dan elements sehingga membuat media pembelajaran lebih menarik. Hal ini diperkuat oleh Erlansyah (2020:93) *Wondershare filmora* adalah sebuah software atau aplikasi video editor yang dirancang untuk membuat video dengan sederhana dan mudah. Dengan membuat video pembelajaran menggunakan software *Wondershare filmora* diharapkan akan dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran. disamping itu, dengan perlahan guru pun akan termotivasi untuk menggunakan media pembelajaran dan pembelajaran biologi yang dulunya membosankan menjadi menyenangkan dan mudah dipahami.

Pada bagian materi Invertebrata pengelompokan nya sangat banyak, salah satu bagian dari Invertebrata yaitu serangga. Pada serangga ini saya akan berfokus menjelaskan mengenai kupu-kupu. Untuk mengamati bentuk morfologi dari kupu-kupu, tentunya menjadi hal yang sulit dipahami siswa jika guru hanya menjelaskan saja atau menuliskan gambar dipapan tulis. Sehingga, diperlukan media yang nyata supaya siswa dapat memahami bagian morfologi kupu-kupu secara jelas. Maka dari itu dibuatlah video jenis kupu-kupu yang terdapat di Hutan Muhammad Sabki Kota Jambi.

Kajian jenis kupu-kupu yang terdapat di Hutan Muhammad Sabki Kota Jambi ini, akan dijadikan media pembelajaran video yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran biologi. Dari video tersebut dijelaskan spesies kupu-kupu yang terdapat di hutan tersebut, dan diberi penjelasan bagian morfologi dari

spesies kupu-kupu tersebut. Menurut Rahayu (2012:41) Hutan Kota Muhammad Sabki Kota Jambi didirikan dengan tujuan pelestarian satwa liar dan tempat belajar bagi publik. Pengelolaan dan Pemanfaatan Hutan tersebut diharapkan dapat menjaga keanekaragaman satwa liar yang ada khususnya kupu-kupu.

Hutan Muhammad Sabki Kota Jambi merupakan area rekreasi semua kalangan yang berorientasi untuk terwujudnya hutan kota menjadi pusat pelestarian keanekaragaman hayati yang mampu menciptakan iklim mikro dalam menjaga keseimbangan ekosistem dan menjadi pusat pendidikan berbasis lingkungan (Amir, 2018:46).

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang tepat sehingga dapat membantu dalam pembelajaran materi serangga di sekolah. Media pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap pelaksanaan pembelajaran biologi khususnya untuk materi serangga. Maka dari itu, perlu dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “ Kajian Jenis Kupu-Kupu di Hutan Kota Muhammad Sabki Kota Jambi Untuk Bahan Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan *Wondershare Filmora* Pada Siswa Kelas X SMA”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini yaitu:

1. Apa saja jenis kupu-kupu yang didapatkan di Hutan Kota Muhammad Sabki Kota Jambi?

2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video menggunakan *Wondershare Filmora* tentang jenis kupu-kupu di Hutan Kota Muhammad Sabki Kota Jambi pada siswa kelas X SMA?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap media pembelajaran video menggunakan *Wondershare Filmora* tentang jenis kupu-kupu di Hutan Kota Muhammad Sabki Kota Jambi pada siswa kelas X SMA?
4. Bagaimana tanggapan guru terhadap media pembelajaran video menggunakan *Wondershare Filmora* tentang jenis kupu-kupu di Hutan Kota Muhammad Sabki Kota Jambi pada siswa kelas X SMA?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari pengembangan media pembelajaran video ini adalah:

1. Untuk menentukan jenis kupu-kupu yang terdapat di Hutan Kota Muhammad Sabki Kota Jambi.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran video menggunakan *Wondershare Filmora* tentang jenis kupu-kupu di Hutan Kota Muhammad Sabki Kota Jambi pada siswa kelas X SMA.
3. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran video menggunakan *Wondershare Filmora* tentang jenis kupu-kupu di Hutan Kota Muhammad Sabki Kota Jambi pada siswa kelas X SMA.
4. Untuk mengetahui tanggapan guru terhadap media pembelajaran video menggunakan *Wondershare Filmora* tentang jenis kupu-kupu di Hutan Kota Muhammad Sabki Kota Jambi pada siswa kelas X SMA.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi dari produk pengembangan media pembelajaran berupa video adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran video menggunakan *Wondershare Filmora* tentang jenis kupu-kupu di Hutan Kota Muhammad Sabki Kota Jambi pada siswa kelas X SMA
2. Sajian video pada materi kupu-kupu meliputi tampilan *background* depan, tampilan menu utama (Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran), Materi (Peta Konsep Klasifikasi, Deskripsi, Morfologi, dan Referensi serta profil penulis dan pembimbing).
3. Produk video tentang jenis kupu-kupu menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora*
4. Produk mempunyai desain yang menarik dengan variasi warna (hitam, hijau, putih dan ungu), variasi gambar, variasi *background* (hijau, ungu, dan orange) dan tulisan (*Times new roman, Algerian, Arial, Agency fb*) yang menarik.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan ini yaitu:

1. Bagi peneliti, dapat mengembangkan media pembelajaran berupa media video Menggunakan *Wondershare Filmora* Tentang Jenis kupu-kupu di Hutan Kota Muhammad Sabki Kota Jambi dan mengetahui tahapan model ADDIE.

2. Bagi guru, sebagai salah satu alternatif media untuk diberikan kepada siswa dalam pembelajaran dan sebagai referensi untuk mengembangkan media video.
3. Bagi siswa, dengan adanya video ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari materi serangga dengan menggunakan media pembelajaran video menggunakan *wondershare filmora* tentang jenis kupu-kupu di Hutan Kota Muhammad Sabki Kota Jambi.

1.6 Asumsi dan Batasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penilaian yang diberikan oleh validator selama pengembangan media pembelajaran ini bersifat objektif tidak dipengaruhi oleh faktor eksternal dan tim pengembang.
2. Tingginya rasa ingin tahu dan minat siswa dengan video pembelajaran daripada buku teks

1.6.2 Batasan Pengembangan

1. Siswa yang dijadikan subjek Uji coba dalam mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan video *Wondershare Filmora* tentang jenis kupu-kupu di Hutan Kota Muhammad Sabki Kota Jambi.
2. Materi dalam video ini mencakup materi serangga, terkhususnya bagian kupu-kupu.
3. Uji coba dilakukan di SMA Negeri 11 Muaro Jambi.

1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman pada istilah pokok yang ada dalam penelitian, maka perlu diberikan definisi istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Media adalah alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik.
3. Video pembelajaran adalah gambar gerak yang terdapat seringkali alur dan menampilkan pesan dari bagian sebuah gambar untuk tercapainya tujuan pembelajaran.
4. *Wondershare filmora* merupakan salah satu dari sekian banyak editor video yang berkembang di dunia.
5. Kupu-Kupu adalah serangga yang tergolong ke dalam ordo Lepidoptera.